GURPS

Робин Гуд

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Роберт и Пегги Шрёк
Редактор: Джефф Коук
Внутренние иллюстрации: Рут Томпсон
Передняя обложка: Дэвид Мэнехан

Содержание

Вступление 4
Глава первая: Протагонисты 5
Примеры характерных достоинств 5
Примеры характерных недостатков 10
Примеры характерных навыков 12
Глава вторая: Легенда о Робин Гуде 17
Приложение первое: Призрак Чёрных топей 29
Приложение второе: Сломанная стрела 34
Приложение третье: Тёмное правосудие 37
Приложение четвёртое: Кибернетический ронин 40
Приложение пятое: Наездник на астероидах 43

Вступление

Говорят, в художественной литературе существует лишь семь универсальных сюжетов. Одним из подобных “архетипичных сюжетов” по праву считается предание о Робин Гуде. Легендарный лучник из Шервуда. Его друзья, шутя расправляющиеся со служителями тирана. Личная месть за обиду. Освобождение угнетённых. Какую бы форму ни принимала история Робина Гуда в отдельно взятом произведении, эта легенда всегда состоит из нескольких фундаментальных блоков.

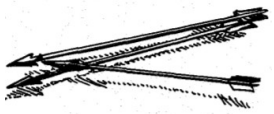
И хотите секрет? Эти блоки сохраняют свой смысловой, эмоциональный и повествовательный вес, в каком бы сеттинге мы ни описали бы Робин Гуда. Говоря ещё конкретнее, Робин Губу не обязательно оставаться в Шервудском лесу.

Космический путешественник, совершающий налёты на грузовые суда беспринципной корпорации и перечисляющий кредиты шахтёрам, трудящимся на астероидах в его секторе. Вампир, поселившийся во владениях своего старейшины, несмотря на изгнание, и пытающийся помогать людям. Хакер, использующий ультрасовременные технологии для проникновения в базы данных жестокого экономического конгломерата, оставляющего людей без крыши над головой.

Как и другой сквозной сюжет мировой культуры, история о Робин Гуде и его вольных стрелках может принимать любой облик в зависимости от вашего сеттинга и повествовательных предпочтений.

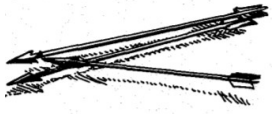
В этой книге мы поговорим о захватывающей истории Робина и предложим ряд альтернатив классическому сюжету. Не хотите ли присоединиться к нашему путешествию через Шервуд?

Роберт и Пегги Шрёк



Об авторах

Боб и Пегги Шрёк отличаются страстным и даже почти нездоровым интересом к фигурам британского фольклора. Работу Боба вы уже могли видеть в **GURPS International Super Teams**, в то время как руку Пегги трудно не заметить в недавнем **GURPS Camelot**.



Глава первая:
Протагонисты

Прежде чем говорить о мире, в котором живёт ваше воплощение Робин Гуда, стоит определиться с героями самой истории. Существует целый ряд характеристик (как в игровом, так и в психологическом смысле слова), которыми просто обязаны обладать друзья Робина, его враги и, конечно же, сам Шервудский лучник.

Вне зависимости от конкретного исторического периода, жанра и попросту *сеттинга* вашей игры, в центре сюжета всегда должны оставаться яркие и свободолюбивые личности, которые скорее сгинут в бою, чем преклонят голову перед очередным разжиревшим бароном.

Примеры характерных достоинств

Статус

Статус и стоимость проживания в комфортных условиях будет разниться от сеттинга к сеттингу. В средневековой Англии Статус протагониста диктует приблизительно следующие условия:

Уровень Статуса	**Положение в обществе**	**Стоимость проживания**
8	Папа Римский	$50000 и больше
7	Король	$20000 и больше
6	Принц, герцог, архиепископ	$10000
5	Барон, граф, епископ	$5000
4	Лорд-землевладелец, королевский шериф, аббат	$2500 и выше
3	Лорд из бедной семьи, крупный землевладелец	$2500 или ниже
2	Рыцарь, мэр, священник, известный купец	$800
1	Оруженосец, капитан, зажиточный горожанин, торговец, лесничий, отшельник, монах	$400

0	Свободный гражданин	$200
-1	Крестьянин	$100
-2	Вольноотпущенник	$50
-3	Бедняк, прокажённый	$25
-4	Раб	$0

Мы знаем, о чём вы подумали: но ведь в Англии в то время не было рабов! Это… не совсем так. Огромная часть населения средневековой Англии – приблизительно *каждый десятый* – была представлена так называемыми сёрфами или анциллами. Это были люди, находящиеся в полной власти своих владельцев (обычно лордов, но иногда даже обычных крестьян). Мужчин называли сёрфами, то есть служителями, а женщин – анциллами (приблизительно с тем же смыслом).

У них не было своих прав, не говоря уже о земле, и долгое время законы вообще не предусматривали наказаний за *какое-либо* обращение с сёрфами. Ещё около 25% населения составляли люди, которым *технически* повезло больше, чем сёрфам. Это были всевозможные бедняки, больные, калеки и прокажённые. С точки зрения формальных законов, права у них были. Но с точки зрения реального отношения это были практически те же сёрфы – разве что менее ухоженные (что иногда даже было для них преимуществом, потому что никому не хотелось иметь дела с заразным калекой).

Крайне редко сёрфу удавалось заслужить волю. Освобождённых сёрфов не принимали за полноценных граждан, хотя их дети считались уже полноправными англичанами. Помимо свободы действий и передвижения, вольноотпущенники получили право арендовать землю у своего лорда или другого хозяина. Они делали это редко, поскольку за аренду приходилось платить немалые деньги, однако порой им удавалось не только получить право на аренду земли, но и неплохо нажиться. Такие специфические землевладельцы, вышедшие из числа вчерашних рабов, назывались *бюри* или *колибертами*.

Добрая половина всей Англии, без малейших сомнений, была представлена крестьянами. Называли их в основном *вилланами* (от латинского слова, обозначавшего служителей виллы), однако в ходу были и другие словца наподобие *крофтеров* или *коттаров*. Хотя крестьяне и подчинялись местному лорду, в целом они были свободны делать всё, что пожелают (до тех пор, пока их желания не войдут в прямое противоречие с волей какого-нибудь дворянина). Крестьянин хочет купить новый дом? Пожалуйста! Крестьянин хочет жениться? Добро, если только лорд не против.

В некоторых владениях среди крестьян встречались носители особого статуса: *радмены*, то есть всадники. Всадники были сравнительно зажиточными крестьянами, которые могли позволить себе приобретение одной-двух ездовых лошадей. Лорды часто использовали их как

посланников или кавалеристов в сражениях, иногда отплачивая им за службу дополнительными свободами и правами… а иногда наказывая за малейшую провинность.

В целом, положение радмена было не выше и не ниже, чем положение обычного виллана. Оно было именно особым, отдельным, и лорд всегда мог поинтересоваться у своих слуг, сколько в его владениях живёт радменов, готовых к выступлению в бой или передаче посланий в соседние города.

Фримены, то есть абсолютно свободные граждане, были достаточно редким явлением в средневековой Англии. Это были люди, не обладающие буквально никакими обязательствами перед местными лордами. Разумеется, на практическом уровне им всё равно приходилось считаться с волей здешних властителей, но с юридической точки зрения фримен мог сказать “нет” буквально на любое требование или просьбу рыцаря или лорда.

Как правило, жили фримены в крупных городах, занимаясь ремесленническим промыслом или пытаясь завоевать себе имя и обрести хоть какой-то шанс на получение маленького дворянского титула.

Грамотность

В классической истории о Робин Гуде абсолютное большинство окружающих будут безграмотными. Грамотность в средневековой Англии представляла собой полезное, но совершенно необязательное преимущество, которым обладали в основном священники. Долгое время в Англии никто не взглянул бы косо даже на малограмотного дворянина, хотя владение письменностью и считалось достаточно модным навыком.

Если вы рассказываете историю о фантастических сеттингах вроде постапокалипсиса, киберпанка или космооперы, в них окружение Робин Гуда может оказаться безграмотным по другой причине: общество развалилось, и в городе (на планете, в измерении) Робина у людей есть проблемы посерьёзнее, чем освоение письменности и чтение книг.

Богатство

О, мало какие темы больше подходят истории о Робин Гуде, чем тема разительной пропасти между бедными и богатыми. Забудьте о среднем достатке и “малых” или “высоких” доходах: пусть все персонажи вашей истории будут влачить жалкое существование на грани подлинной нищеты, либо купаться в роскоши, золоте или каких-нибудь межгалактических признаках состоятельности.

Содружество

Хотя англичане были не более, а порой даже менее сплочены, чем иные народы того же времени, с тематической точки зрения истории о Робин Гуде подкупают нас именно тем, что множество самых разных людей сдруживаются в этих легендах друг с другом настолько, что превращаются в одну большую семью. Раскаявшиеся преступники и бывшие рыцари, монахи и еретики, благородные люди и вольноотпущенные крестьяне – люди, которые в другой жизни даже не взглянули бы друг на друга, вместе распевают песни у костра, делят отбитые у дворян бочки с элем и подставляют щиты для защиты своих товарищей.

От вольных стрелков Робина Гуда до монашеских братств, подпольных воровских гильдий и единых нищенских “семей”, поддерживающих друг друга по всему городу, содружество представляет собой не столько организацию, сколько разношёрстую ватагу единомышленников, которые пойдут на всё ради персонажа, который им дорог.

За 10 очко вы можете обзавестись поддержкой небольшой группы примерно из пяти человек. Если в содружество входит человек двадцать, стоимость тоже повышается до 20 очков. По-настоящему крупные группы вроде воровской гильдии, в которой состоит до тысячи разномастных преступников, будут стоить не менее 30 очков.

Само собой, даже в самых патриотичных историях вы не можете сделать “содружеством” целый народ (вроде племени сиу, из которого вышел ваш североамериканский вариант Робин Гуда).

Каждый из второстепенных героев, состоящих в содружестве, обладает суммарным значением характеристик, оценивающимся в 75 пунктов. За повышение стоимости этого достоинства на +10 пунктов вы можете гарантировать, что у каждого второстепенного персонажа, состоящего в содружества, будет суммарно 100 очков в личных характеристиках.

Обычно содружество готово прийти на помощь протагонисту лишь в половине случаев (при выпадении результатов 1-9). Если содружество должно появляться по первому зову протагониста (при выпадении результатов 1-15), утройте его стоимость в стартовых очках. Удвойте эту стоимость, если содружество появляется регулярно, но не в любую минуту (при выпадении результатов 1-12).

И напротив, если содружеству трудно являться на помощь герою в большинстве случаев и оно появляется только при выпадении результатов 1-6, вы понижаете стоимость этого достоинства наполовину с округлением *вверх*.

Бардовский иммунитет

Удивительно или нет, с юридической точки зрения барды обладали не меньшим иммунитетом от наказаний и капризов местных землевладельцев, чем рыцари и бароны. Считалось, что наказать барда с применением физической силы не может ни один смертный. Ещё с кельтских времён бардов запрещалось пороть и бить, не говоря уже о том, чтобы казнить их.

Само собой, инциденты порой случались – в том числе и нечаянные, поскольку иногда бар просто не успевал предупредить обознавшуюся толпу или шайку разбойников, что он защищён законом о бардовском иммунитете. Однако в целом любой, кто задумывался о физическом наказании барда, должен был учитывать, что его репутация окажется под ударом.

С игровой точки зрения нарушитель этого закона действительно утрачивает не менее -1 очка репутации и, вероятно, сталкивается с целым рядом других социальных последствий.

Стоит подобное преимущество 10 очков.

Примеры характерных недостатков

Пацифизм

Пацифизм прекрасно вписался в современное общество, однако если действие вашей истории разворачивается в классическом сеттинге “робингудовской Англии” четырнадцатого века, необходимость поддерживать этот принцип может оказаться настоящим испытанием для персонажа-авантюриста.

Хотя пацифизм весьма гармонично сочетается с христианизацией Англии, персонаж, поддерживающий этот принцип, не может причинять вред невинным, а пускать в ход летальное оружие вроде мечей и кинжалов (и даже луков!) персонаж может только в том случае, если ему или невинному человеку грозит смертельная угроза.

Учтите, что персонаж может захватывать врагов в плен, однако если он доподлинно знает, что в случае передачи пленника властям его ожидает смерть, это также можно рассматривать как разновидность убийства.

Стоит такой недостаток -10 очков.

Вечный загул

Персонаж обожает шумные вечеринки, пьянки с друзьями и беспорядочные половые связи. Он не станет долго раздумывать над предложением выпить, а его романтическими партнёрами то и дело оказываются весьма сомнительные личности. Стоит этот недостаток -5 пунктов.

Искатель славы

За -15 очков персонаж может стать настоящим искателем славы. Ему некомфортен каждый момент, когда внимание людей обращено на что-то иное – или кого-то иного, – кроме него. Он пойдёт на выполнение самого рискового задания и принесёт самую суицидальную клятву, если это поможет ему остаться главным предметом для обсуждений в тавернах и при дворе.

Неопытность

Выберите один навык. Персонаж не просто не может его развивать, но и получает штраф -4 к его использованию. Оценивается такой недостаток в -1 пункт, но вы можете выбрать до пяти таких навыков.

Отсутствие чувства юмора

Ваш персонаж просто не понимает шуток и принимает за чистую монету даже самую

ироничную речь окружающих. Стоит такой недостаток -10 пунктов, и он понижает реакцию окружающих на персонажа, по меньшей мере, на -2 пункта везде, ге это вообще применимо.

Примеры характерных навыков

Языки

• **Звериные сигналы:** Хотя в теории этот навык можно использовать в целях охоты или приманивания животных с какой-либо иной целью, обычно друзья Робин Гуда использовали такие сигналы в качестве тайного языка, позволяющего предупреждать об опасности, приближении богатой повозки или простого оповещения о своём возвращении с налёта.

• **Корнский или валлийский:** Эти два языка, использующиеся в Корнуолле и Уэльсе, считаются самыми древними из бриттских и уходят корнями ещё в далёкие кельтские времена.

• **Фламандский:** Этот язык привезли с собой наёмники из Нормандии.

• **Гэльский:** В свою очередь, на гэльском говорили в Шотландии, хотя первоначально его завезли в эти земли ирландцы – ещё в пятом веке от Рождества Христова.

• **Латинский:** Латинский язык использовался для составления важных документов – особенно церковных. Любой человек считался учёным, если даже не приближенным к Богу, если он мог сказать пару слов по-латински.

• **Французский:** В четырнадцатом веке французский язык считался в Англии модным, и многие благородные люди учили его просто для повышения своего престижа. Впрочем, в любой исторический период на французском говорило не больше 5% англичан.

• **Норвежский:** Нетрудно угадать, что этот язык привезли с собой викинги, многие из которых по доброй воле остались в Англии.

Бардовские сказания

Хороший бард всегда знает подходящую песню или мелодию, которая может разжечь огонь в сердцах его спутников, наставить их на путь истинный или, напротив, подтолкнуть их к весьма сомнительным решениям.

Запугивание

Трудно представить себе историю о Робин Гуде, в которой вольная братия не наводила бы ужас на толстых священников и дворян. Запугивание можно использовать в долгосрочной перспективе – например, отпуская пленённого дворянина с миром лишь для того, чтобы его истории внушили трепет в сердца других зажравшихся рыцарей и баронов.

Характерные типажи

Епископ или аббат

Аббаты заведовали крупными религиозными учреждениями и имели весьма заметный вес в обществе. Многие из них были прирождёнными политиками. Хотя в реальности хватало аббатов, искренне веривших в Бога, историям о Робин Гуде лучше подходят заевшиеся аббаты, воплощающие своей деятельностью все семь смертных грехов.

С точки зрения влиятельности аббатам практически не уступали епископы, которые руководили деятельностью религиозных сановников на отдельно взятой территории. Аббаты часто участвовали в нескончаемой грызне с епископами, конкурируя за одних и те же политиков, на которых они пытались влиять своими советами.

Бард или менестрель

Хотя современные произведения в жанре фэнтези часто изображают бардов как членов определённой гильдии, в реальном мире странствующие исполнители чаще всего были одиночками. Другое дело, что благодаря закону о бардовском иммунитете таких музыкантов вполне могли нанимать в качестве вестников или шпионов, а потому они могли служить более крупной организации – просто не музыкальной.

Еврей

С юридической точки зрения у англичан не было никаких претензий к евреям, однако когда в стране начинались проблемы – голод, нищета, войны, болезни, – евреи обычно становились первым из козлов отпущения, назначенных обществом. Нередки были случаи, когда евреев называли главной проблемой Англии даже “гуманные” представители церкви.

Тем не менее, благодаря тесной работе друг с другом евреи быстро проникли во все социальные классы Англии. Впрочем, стереотипное изображение еврея как торговца, ростовщика или ремесленника, работающего с драгоценными материалами, в век Робин Гуда удивительно близко к действительности.

Рыцарь

Все рыцари считались первейшими из бойцов, отважными и безупречными, однако в действительности их мало что объединяло друг с другом, помимо положения в обществе. Одни рыцари были истинными заступниками добродетели, хотя в реальном мире это нередко приводило их к краху (трудно следовать наивным идеалам в обществе, которые ставит во главу угла банальное выживание и обогащение). Другие были преступниками, чудовищами и

извергами, наделёнными правом творить практически всё, что им заблагорассудится.

Одни были храбрыми, другие были трусливыми. Некоторых отличала огромная сила и отточенные боевые навыки, в то время как некоторых удавалось побить на поле боя даже сравнительно малообученному противнику.

Так или иначе, большинство рыцарей служили одному лорду (обычно местному), и даже редкие исключения из этого правила представляли собой наёмников, которые служили определённому господину хотя бы на временном уровне.

Наёмник

Хотя своих наёмников хватало и среди рыцарей, подлинные наёмники представляли собой разрозненный коллектив убийц, воинов и воров. Вопреки популярному стереотипу, наёмники редко основывали целые братства и гильдии и зачастую действовали поодиночке, в парах или небольшой шайкой.

Практически все из них были мужчинами, хотя рисковые авантюристки, решившие встать на этот опасный путь, всё же упоминаются в некоторых летописях. Последние, впрочем, обычно прикидывались мужчинами, когда это только было возможно.

По умолчанию каждый наёмник был свободным гражданином и обладал Статусом не ниже 0 (впрочем, как правило, и не выше). В тех редких случаях, когда наёмники получали официальный статус и организовывали небольшой отряд, они числились как компания рядовых с Военным рангом 0 или 1.

Торговец

Лучшим способом разбогатеть, не будучи дворянином, в средневековой Англии считалась торговля. Большинство людей торговали в собственных городах, подчас открывая лавки в родных домах. Некоторые торговали между селениями, иногда даже отправляясь в дальние уголки своей родины. Самые редкие и известные из торговцев могли покинуть берега Англии, чтобы повидать свет и попытать счастья за рубежом. Возвращались они не всегда.

Вольный стрелок

Вольным стрелком (то есть, по сути, разбойником) по определению мог стать любой человек, однако друзьям Робин Гуда рекомендуется выдать сравнительно неизменные характеристики вроде Силы 12, Ловкости 12, Интеллекта 10 и Здоровья 11. Они обязательно будут состоять в Содружестве, обладать Покровителем (в виде Робина или другого известного авантюриста) и Репутацией в несколько пунктов, особенно в Ноттингеме.

Хотя в преданиях о Робин Гуде вольных стрелков трудно назвать хоть сколько-нибудь

отрицательными персонажами, они почти неизбежно будут обладать Фанатизмом, Кодексом чести и Социальной стигмой, не говоря об общем Враге (например, шерифе).

Дворянин

В реальном мире во времена Робин Гуда Англией правили две ключевые разновидности дворян: саксонцы и норманны. Впрочем, вольная братия боролась и с теми, и с другими, практически не проводя границы между “своими” и “зарубежными” тиранами.

Бедняк

Огромная часть населения Ноттингема и других крупных областей Англии состояла из нищих. У них не было особых прав, как и шансов на долгую и счастливую жизнь. Неудивительно, что когда судьба приводила в их города Робин Гуда или его вольных стрелков, бедняки оказывались полезными информаторами и союзниками.

Ремесленник

Нужда в хороших ремесленниках была свойственна каждому развитому обществу. В средневековой Англии ремесленники нередко работали на определённого господина (например, местного лорда или известного купца), хотя, в обличие от вилланов, они не были *обязаны* кому-либо подчиняться.

Впрочем, многие ремесленники работали и на самих себя. Некоторые даже странствовали из города в город, пытаясь найти себе местечко потеплее.

Лесничий

Лесничие следили за тем, чтобы никто не нарушал закон местных лордов в пределах обширно лесной территории. Если лорд запрещал охотиться на территории леса, такой человек либо сам останавливать браконьера, либо сообщал лорду всё, что ему известно о нарушителе. Если лорд запрещал вырубку леса, о каждом срубленном дереве также сообщал властям этот лесничий.

Из того, что упоминают исторические документы, можно сделать вывод, что все лесничие были мужчинами.

Крестьянин

Вне зависимости от своего статуса, приблизительно каждый второй англичанин в те годы занимался работой на огороде. Одни выращивали животных, другие ограничивались лишь сельскохозяйственными культурами, однако в целом любой человек, встреченный

персонажем на улице в средневековом английском сеттинге, приблизительно 50%-й вероятностью должен оказаться крестьянином.

Священник, отшельник или монах

В отличие от епископов и аббатов, священники и монахи не обладали какой-либо властью. Это были верующие люди, искавшие спасения в Библии и бескорыстной помощи окружающим. Разумеется, хватало и мошенников, лишь притворяющихся монахами или отшельниками из дальних земель в надежде, что их угостят бесплатным обедом и кружкой пива. Но из-за того, что сама позиция монаха или священника не приносила определённых прав и благ сама по себе, мало кто стремился занять эту должность из корыстных побуждений.

Учтите, что в отличие от представителей многих других профессий, монахи и даже отшельники вполне могли принадлежать к женскому полу.

Человек шерифа

За соблюдение законов местного лорда отвечал шериф, которому, в свою очередь, подчинялись десятки людей. Хотя у них не было чёткого списка обязанностей, в целом их можно назвать гарнизоном, стражей, полицией и даже чем-то вроде сыскного агентства от мира средневековой Англии.

Женщины не могут работать на шерифов и тем более занимать *саму* должность шерифа.

Глава вторая:
Легенда о Робин Гуде

История Англии до Норманнского завоевания отличается крайне запутанным, трудновосстановимым характером. В тёмные века коренные британские племена уступили место тевтонским захватчикам, которых для упрощения называют саксонцами, хотя последние представляли собой лишь одно из участвовавших в походе племён.

Они расселились по всей Британии и переименовали её в Англию в честь ещё одного многочисленного иноземного племени, вторгшегося на земли бриттов. На протяжении пятисот лет саксонцы не только выживали в чужих землях, но и шли к процветанию, отражая норвежские вторжения и устанавливая порядки, удивительным образом напоминающие демократию, а не феодализм.

Только перед лицом реального истребления – в период между 871 и 899 годами, когда викинги начали теснить саксонское население Англии, – они согласились заменить свой полуанархический строй институтом монархической власти. Первым официальным королём Англии – то есть властителем, который открыто приписал себе этот титул – стал Альфред Великий.

Поскольку появление короля позволило англосаксам устоять там, где перед викингами пали другие земли, королевская власть продолжила своё существование и обрела окончательную опору под ногами, когда трон получил могущественный король Кнуд (или Кнут – произношение до сих пор не определено), объединивший под своим правлением Англию, Данию, Норвегию и некоторые окрестные территории.

Норманнское завоевание

После смерти Кнуда Англии было суждено пережить два коротких, жестоких правления его преемников: Гарольда Заячьей губы, который правил пять лет, и Хардекнуда, которому довелось оставаться на троне какие-то пару лет. Хотя после этого трон пытался занять коренной англичанин Альфред, сын Этельреда Неразумного, его ослепили и оставили умирать. Трон удалось получить лишь его старшему брату Эдуарду, прозванному Исповедником.

Под его правлением многие видные должностные позиции отошли норманнам и другим чужеземцам. После того как он умер в 1066, трон формально отошёл Гарольду II, однако норманнский властитель Вильгельм воспользовался поддержкой чиновников-

соотечественников, уже заседавших во многих политических советах Англии, и собрал войско, чтобы завоевать страну.

Всего через несколько недель он разбил англичан в битве при Гастингсе и убил Гарольда II. Затем он стремительно добрался до Лондона и стал полноправным королём этих земель, Вильгельмом I, или просто Вильгельмом Завоевателем.

Учитывая, что многие политические должности и так занимали норманны, а английская знать понесла множество безвозмездных потерь в битве при Гастингсе, неудивительно, что власть над страной после этого принадлежала, по большому счёту, норманнам.

Так в Англии окончательно установился феодализм континентально-европейского толка. Коренные англосаксы, тяготевшие если не к демократии, то хотя бы к явному либерализму, быстро были оттеснены в тень. Многие люди стали сёрфами и анциллами, то есть “крепостными” или даже “рабами”.

Саксо-норманнские распри

Нет, англосаксы не приняли завоевание как данность, и началась длительная грызня за власть и участки земли. Восстания начались ещё при правлении Вильгельма и в некоторой степени не утихали даже после его кончины. Пока Вильгельм был жив, англосаксонской знати становилось всё меньше, норманнских дворян всё больше, а численность сёрфов росла и росла.

Но время шло, постепенно культурные границы стирались, хотя ко времени предполагаемой жизни нашего главного протагониста, Робин Губа, в четырнадцатом столетии от Рождества Христова, норманнов всё ещё считали заносчивыми чужаками – но чужаками, которым не стоит высказывать возражения в лицо.

Ричард Львиное Сердце

Вы не могли этого не заметить. Мы уже трижды упомянули, что Робин Гуд жил в четырнадцатом столетии. Однако некоторые легенды открыто приписывают подвиги Робин Гуда *двенадцатому* столетию, даже не упоминая этого периода. Почему? Потому что в отдельных сказаниях говорится, что во время охоты знаменитого лучника на богачей королём был Ричард Львиное Сердце.

Сын Генри II, Ричард Львиное Сердце правил Англией десять лет, с 1189 по 1199 (хотя в действительности ему не хватило до десятилетия ровно двух месяцев). Отец Ричарда планировал передать власть своему младшему сыну Джону, но Ричард добился расположения могущественного французского короля, Филиппа II Августа, и убедил отца просто передать принцу Джону Ирландию. Несмотря на получение этой территории, из-за сравнительной

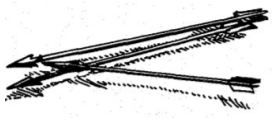
малопопулярности Ирландии в те годы принца Джона (Иоанна) прозвали Безземельным.

Основной частью британских земель правил сам Ричард, который, однако, считал – не без оснований – эти земли практически бесполезным болотом. Поэтому он предпочитал проводить время на континенте, в частности – участвуя в Третьем крестовом походе.

Принц Джон

Даже в реальной жизни принц Джон (Иоанн Безземельный) плёл интриги против своего брата, прекрасно зная, что по воле отца преемником на английском престоле должен был стать он. По всей видимости, именно он поспособствовал попаданию своего брата Ричарда в плен. В конце концов, после смерти Ричарда, он получил долгожданную корону почти на семнадцать лет.

В легендах о Робин Гуде принца Джона изображают подлым, расчётливым и завистливым дворянином, почти лишённым каких-либо положительных качеств. Он утаивал как своё участие в пленении Ричарда, так и сам факт этого пленения, поскольку распространял слухи о гибели, а не заточении подлинного короля, ещё с 1194 года.



Норманны против саксов

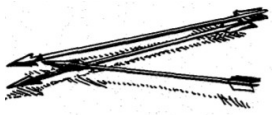
То, что мы знаем о конфликте норманнов и саксов из сказаний о Робин Гуде, в значительной степени следует признать псевдоисторией. Если почитать или послушать предания о легендарном разбойнике, можно узнать, например, что саксы были исполнены ярости из-за вторжения норманнов на их “исконные” земли (в действительности отобранные ими у коренных бриттов). Речь иногда заходит даже об открытых восстаниях саксов против норманнов в двенадцатом, а порой и четырнадцатом столетии.

В действительности англосаксы достаточно быстро примирились с потерей своего господствующего положения в Англии, а норманны всего за несколько поколений полностью ассимилировались к местной культуре, заслужив репутацию высокомерных людей больше в сказках и баснях, чем в реальном быту. О различиях в поведении норманнов и саксов порой действительно заговаривали – но примерно в том же контексте, в котором белый американец может говорить о поведении “этих поляков” или “итальяшек”, живущих в соседнем доме.

Тем не менее, вы вполне можете последовать духу баллад и сказаний о Робин Гуде, а не реальной истории, в том же смысле, в котором вы можете изображать исторических римлян как декадентов и извращенцев, а всех японцев – как одержимых фанатиков и самураев. Это

вопрос эстетики. Выберите то, что больше подходит вашей истории.

Однако помните, что с точки зрения реальной жизни средневековой Англии, вопрос о норманнском завоевании остро стоял лишь в конце одиннадцатого века и самую малость – в начале двенадцатого.



Шерифы

Впрочем, норманнское завоевание не прошло для англосаксонской культуры бесследно. Помимо некоторых других изменений, норманны ввели должности шерифа, название которой происходит сразу от двух тесно связанных слов: рив, то есть представитель королевских властей, и шайр, то есть графство. Шайр-ривами, а затем и просто шерифами, называли высокопоставленных служителей местной власти.

В отличие от более известных сегодня шерифов с американского Дикого Запада, которые редко могли полагаться на что-либо, кроме своей устрашающей репутации и умения поразить цель на далёкой дистанции, английские шерифы были скорее администраторами, управляющими, даже лидерами целых отрядов. Перейти дорогу шерифу – опять же, в отличие от Дикого Запада – означало не столько навлечь на себя гнев опытного стрелка, сколько стать политическим изгнанником.

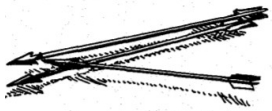
Иными словами, если вам подойдёт такое сравнение, изображайте шерифов (включая знаменитого противника Робин Гуда, Шерифа Ноттингема) скорее как шефов полиции или окружных прокуроров, чем маршалов и шерифов с Дикого Запада.

Церковь

Если уж мы заговорили о политических должностях, то было бы крайне неосмотрительно обойти вниманием социополитический вес церковных сановников. Отношение к церкви разнилось не только от графства к графству, но и от индивида к индивиду, однако в контексте историй о Робин Гуде религиозные деятели почти без исключений делятся на два легкоопределимых вида: это заевшиеся богачи, которые пожалеют даже медяк для умирающего калеки, и это весёлые хохмачи, не лишённые своей мудрости, но живущие среди бедняков и страдающие от тех же невзгод, что и простые трудяги.

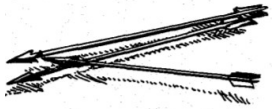
В последнюю категорию чаще всего попадают монахи (обоих полов) и отшельники, которым, в общем-то, было трудно поддаться коррупции, потому что они не влияли на политический курс своего графства и потому не могли в явном виде предоставлять услуги

потенциальным взяточникам. Но их начальство почти всегда следует изображать как клику тайных правителей графства, грехи которых превосходят даже пороки светских властителей, поскольку для совершения преступлений епископы и аббаты прикрываются христовым вероучением.



Технологии

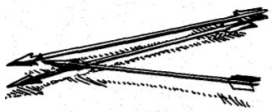
Здесь всё просто. Вне зависимости от того, проводите ли вы игру в двенадцатом или четырнадцатом столетии, средневековая Англия в этот период отличается третьим уровнем технологий.



Транспортная система

В дополнение к простым лошадям, люди – бедные и богатые – перемещаются по Англии в каретах, фургончиках и повозках. Кареты состоятельных людей отличить нетрудно, поскольку они обладают орнаментом и геральдикой. Простому крестьянину в голову бы не пришло украшать свою телегу какими-либо цветами и красками.

Дороги между городами легкопроходимы и зачастую достаточно широки, чтобы на них разминулись две, если даже не три повозки. В самих городах и тем более сёлах улицы чаще всего не могут похвастаться качеством и вполне могут представлять собой месиво из размокшей земли, понемногу превращающейся в болото.



Лесной закон

Средневековой Англии были известны три категории законов: общие (светские), экклезиастские (церковные) и лесные (обычно в единственном числе, то есть *лесной закон*). Последний закон появился при Генри II и представлял собой перечень из двенадцати принципов, распространявшихся только на крупные (“королевские”) леса.

I. Нарушителей этого закона считают негодяями, совершившими преступление против самой страны.

2. За сохранность лесов отвечает лесничий.

3. Лесничий должен дать клятву беречь лес от охотников и дровосеков.

4. Никому не дозволено появляться в этих лесах с луком, стрелами и собаками.

5. Никто не может рубить деревья без разрешения лесничего.

6. Всякий, кого застанут за использованием древесины из королевских лесов, обязан немедленно назвать имя лесничего, который одобрил рубку деревьев.

7. В каждом лесу только двадцать рыцарей могут охотиться на дичь и только четверо – одобрять рубку леса или передавать право на подобное одобрение королевскому лесничему.

8. Лесничий, давший одобрение на охоту или рубку леса, должен быть готов пояснить причины своего решения перед судом.

9. Даже чиновникам запрещается рубить лес и охотиться без получения разрешения от лесничего или вышестоящих рыцарей.

10. Лесничий должен следить за количеством дичи и леса во вверенных ему землях.

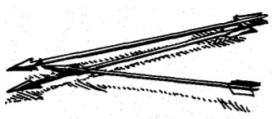
11. Просьбы об охоте и рубке леса лесничий передаёт вышестоящим лицам.

12. За первые два нарушения этого закона наказывают щадя, за третье – по всей строгости.

Со временем к этим принципам добавлялись новые, которые могли разниться от одного леса к другому. Например, в одном графстве людям дозволялось водить с леса псов, но только с обрезанными когтями.

Если человека обвиняли в нарушении лесного закона, но он клялся в своей невиновности, его испытывали водой (фактически заставляя оказаться на грани утопления) или раскалённым железом. Обвиняемый всегда мог выбрать испытание поединком, хотя его противником вполне мог оказаться рыцарь, что делало подобный выбор не самым популярным среди крестьян и бродяг.

Вместе с тем, мелкие нарушения не всегда учитывались и даже в случае доказательства не всегда карались по всей строгости. Случалось и так, что благородного человека, многократно нарушившего лесные законы, прощал местный лорд, король или другое влиятельное лицо.



Шервудский лес

Вопреки популярному стереотипу, королевские леса – включая Шервудский – представляли собой не дремучую, непроходимую местность, а достаточно близкий аналог современных национальных парков. Они вмещали в себя поляны, луга и целые поселения, а дороги, ведущие из одной части леса в другую, порой были уложены лучше, чем на открытых

просторах Англии. Неудивительно, что благородные люди, включая самих королей, любили устраивать здесь охоты и даже пиршества.

Шервудский лес занимал приблизительно 20% всего Ноттингемского графства и простирался на 20 миль вдоль и на 8 миль поперёк (немногим более 30 и 10 километров соответственно).

В Шервудском лесу можно было увидеть дома, построенные для богатых гостей, участвующих в королевской охоте. До сих пор в нём находятся руины огромного сооружения, предположительно служившего местом отдыха принца (а затем и короля) Джона. Кроме того, Шервудский лес усеян пещерами, которые использовались как погреба и склады официальными властями и как укрытия – разбойниками.

Из ключевых обитателей фауны Шервудский лес мог похвастаться благородными оленями, ланями, кроликами и вепрями. В Шервуде их было столько, что об их нескончаемом изобилии сообщалось даже в официальных летописях восемнадцатого-девятнадцатого столетий. Судя по всему, в легендарные времена Робин Гуда таким животным поистине не было числа.

Кодекс чести вольных стрелков

Как нетрудно догадаться, вольные стрелки насмехались над лесными законами и придерживались своего кодекса чести. Если верить легендам, он состоял приблизительно из шести главных принципов:

• Кради только у богатых. У бедных не кради – а если можешь, передавай им награбленное.

• Не забирай жизни у того, кто не напал на тебя или не отказался отдавать имущество, отобранное у бедных.

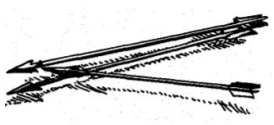
• Не проходи мимо женщины, оказавшейся в беде.

• Чти истинного короля Ричарда и служи лишь ему (этот принцип предполагает, что Робин Гуд действительно жил в двенадцатом веке и считал добрым королём лишь его, а не подлого принца Джона)

• Защищай вольных стрелков, как защищал бы родных братьев.

• Если услышишь, как Робин трубит в рог три раза, бросай все дела и спеши на помощь.

С игровой точки зрения кодекс чести вольных стрелков считается недостатком, оценивающимся в -10 пунктов.



Робин-йомен, Робин-эрл

Существует множество разных легенд о подлинном происхождении Робин Гуда. В некоторых легендах он йомен – то есть мелкий землевладелец, лишённый какой-либо власти, но наделённый правом на обладание собственной территорией – и рождённый в семье Шервудского лесничего. Такие легенды часто изображают его как весёлого и достойного, но совершенно простого человека, никогда не обладавшего даже толикой власти.

Самое популярное из преданий о Робине-йомене гласит о том, что в возрасте восемнадцати лет он отправился на Ноттингемский турнир, чтобы выиграть бочку эля и впечатлить прекрасную девушку. Однако на пути в город через Шервудский лес он встретил группу лесничих, которые распивали эль и пели песни. Они предложили Робину выстрелить в оленя, которого почти не было видно за деревьями, и взамен обещали дать ему толстый кошель с деньгами. Робин с лёгкостью поразил цель, но награды не получил: завистливые лесничие заявили, что он нарушил лесной закон и теперь должен расстаться с ушами. Робин побежал прочь, и главный среди лесничих выстрелил ему в спину. Он был пьян и, конечно же, промахнулся, но напуганный Робин выстрелил в ответ и убил его на месте. К вечеру сбежавший Робин узнал, что за него объявили награду. Так родилась легенда Шервудского леса.

Другие легенды открыто называют Робина дворянином, пусть и достаточно мелким. Согласно этим преданиям, Робин (которого звали Робертом Фицутом) был эрлом Хантингдома – последним саксонским дворянином в округе. В одних легендах местные жители любили юного господина, в других они признавали его лишь самым честным из ненавистных аристократов. Так или иначе, однажды Роберт Фицут вступился за крестьянина, которого люди шерифа хотели вздёрнуть как браконьера безо всяких доказательств его вины. Люди шерифа сообщили о неугодном поведении Роберта местным властям, и хотя молодой дворянин обратился за восстановлением справедливости к самому принцу Джону, у него отняли земли. Так закончилась судьба последнего саксонского дворянина в Ноттингеме – и началась жизнь его легендарного мстителя.

Конфликты и цели

Намерения и конечная цель Робин Гуда меняется от одной истории к другой – причём если истории, рассказываемые в пределах одного-двух веков, отличаются сравнительно мало, то различия между ранними, поздними и сверхсовременными легендами о знаменитом разбойнике просто не могут не бросаться в глаза.

Примечательно, что самые ранние из преданий о Робин Гуде не упоминают его стремления отдавать награбленное беднякам. Он был скорее благородным разбойником, который не

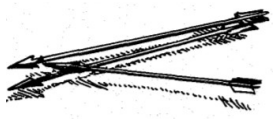
отнимал денег у тех, кто без них бы просто не выжил, и уж точно умел щадить жизни собственных жертв. Первые упоминания о передаче награбленного беднякам появились не более двухсот лет назад, в самом конце восемнадцатого столетия или даже начале девятнадцатого. С тех пор эта цель настолько закрепилась за образом Робин Гуда, что без её упоминания люди попросту не поверят, что речь в книге, фильме или игре действительно идёт о том самом Шервудском лучнике.

Итак, какие же цели может преследовать Робин?

• **Социально-экономическая справедливость:** Хотя это и не соответствует исторической правде, в легендах основным результатом Норманнского завоевания считается вымирание англосаксонской аристократии. Что касается англосаксонским крестьян, то к ним в легендах норманны и вовсе относились, словно к скоту. Если такие предания близки вашей задумке, в игре вы можете изобразить Робин Гуда именно как защитника несправедливо угнетённых англосаксов.

• **Военно-политический переворот:** Подлый принц Джон попытался уничтожить всякую память о Ричарде и присвоить его наследие (знает ли Робин о том, что король Ричард ещё не умер, а только находится в плену, также зависит от конкретного варианта легенды). Робин Гуд уважает короля Ричарда и мечтает устроить “обратный переворот”, заставив гнусного принца Джона отречься от чужого трона.

• **Личные цели:** А иногда легенды рассказывают о том, как принц Джон или Ноттингемский шериф влюбился в Мэриан – девушку Робин Гуда – и попытался насильно сделать её своей женой. Или шериф расправился с отцом Робин Гуда, и сын поклялся отомстить обидчику своего рода.

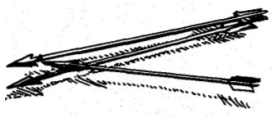


Общение в Шервуде

Для того чтобы избежать скорого обнаружения, вольные стрелки часто общались при помощи условных сигналов. Основную роль в этой тайной коммуникации играли звуки, напоминающие крики птиц или воспроизводящие лесной шум. Услышать такой сигнал можно на расстоянии, равном приблизительно 10 метрам за каждое очко Здоровья. При желании превратите общение в отдельный навык или достоинство.

Кроме того, в старинных преданиях часто рассказывают о передаче посланий при помощи стрел. Иногда вольные стрелки привязывали к древкам стрел буквальные письма. Чаще, однако, они использовали специальные стрелы различных цветов: красная обозначала

опасность, чёрная – смерть и так далее. В зависимости от реалистичности и мастерства лучников в вашем сеттинге отдельные послания может передавать сам характер выстрела (дуплетом, по высокой дуге, рикошетом и так далее).



Гай Гисборн

Во многих историях упоминается антипод Робин Гуда – подлый, коварный рыцарь Гай Гисборн. В одних историях это убийца, подосланный к Робину Ноттингемским шерифом, но мало заинтересованный в гибели Робина сам. В других он по доброй воле служит шерифу и даже мечтает впечатлить его, принеся хозяину голову Робин Гуда. В некоторых историях он оказывается врагом как Робина, так и шерифа, а в некоторых у него с Робин Гудом завязываются приятельские отношения, которые лишь иногда снова перерастают в соперничество.

Вольные разбойницы

Даже во времена, не знавшие феминизма, истории о Робин Гуде часто упоминали независимых женщин, которые оказывали неоценимую помощь вольным стрелкам, работая для них соглядатаями, посыльными, лекарями и шпионами. В современный век отряд Робин Гуда из тех или иных историй всё чаще пополняется женщинами, многие из которых оказываются не просто помощниками, но и одними из ключевых лиц в компании вольных стрелков.

Деньги

Во времена Робин Гуда известны пять основных видов валюты: пенни, шиллинг, фунт, энджел и марка. Хотя марки и были изобретением норманнов, правители Англии и Нормандии не видели разницы между фунтами и марками, когда обсуждали деньги.

Конкретная ценность энджела о сих пор неизвестно – у нумизматов складывается впечатление, что эта монета была придумана для какой-то популярной истории или, может, это название просто служило эвфемизмом для обозначения другой монеты.

Что касается пенни, шиллингов, марок и фунтов, в пересчёте на современные доллары их можно оценить приблизительно так:

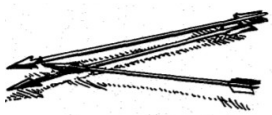
1 пенни (во множественном числе *пенсы*) = $0,42

1 шиллинг = 12 пенсов = $5

1 марка = 160 пенсов = $66,67

1 фунт = 20 шиллингов (240 пенсов) = $100

Если энджел действительно существовал, для удобства считайте его экономическим эквивалентом 20 пенсов, то есть он равен примерно $8,4.

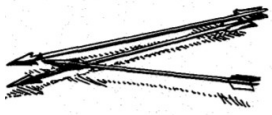


Сюжетные зарисовки

Похищение. Начнём с самых основ: нескольких вольных стрелков хватают люди шерифа. Или, может, принц Джон приказал шерифу схватить Мэриан. Так или иначе, Робин решает спасти друзей и возлюбленных, а заодно нанести долгожданный визит в покои Джона или шерифа.

Один из таких дней. Всё начинается с нападения вольной братии на одинокого дворянина в голубом костюме, который с лёгкостью раскидывает разбойников и уходит со своим имуществом. В стремлении залечить свои раны добрым бочонком эля лесные разбойники добираются до таверны, однако она битком забита людьми шерифа. Уходя от них, герои попадают в грозу и теряют друг друга из виду. Когда они собираются вместе, путь им преграждает тот дворянин в голубом костюме, с которого всё началось.

Демоны. Никто не говорит, что история о Робин Гуде должна быть реалистичной. В этом сюжете Робину приходится выбирать: догнать своего заклятого врага, шерифа, или помочь местным жителям, которые умоляют его защитить их дома от крылатых демонов. Впрочем, если демоны ещё не появлялись “в кадре”, возможно, расследование покажет, что это вовсе не гости из Преисподней.



Робин Гуд

в других исторических сеттингах

• **Рим:** Сходство между Робин Гудом и Спартаком бросается в глаза каждому, кто изучает подробности летописных и художественных упоминаний обеих фигур. Бывший гладиатор тоже укрылся неподалёку от города Капуи, в котором он провёл последние годы, и сколотил вокруг себя группу вольных налётчиков. Два года они грабили зажравшихся римлян, но протягивали руку помощи всем, кто страдал под их гнётом. Когда в их края наконец явился Марк Красс, он стал для Спартака совершенно буквальным воплощением более поздней легенды о Ноттингемском шерифе.

• **Китай:** Китайским легендам известен не один человек, незаслуженно обиженный государством и решивший отплатить злому правителю той же монетой. Обычно китайский вариант Робин Гуда жил на полях и болотах, а не в лесах, но он тоже сколачивал банду налётчиков со своим кодексом чести.

• **Япония:** Образ мастера боевых искусств или ронина, самурая без хозяина, давно вошёл в японскую мифологию и культуру. Оскорблённый тиранией недостойного господина, самурай или другой мастер меча вполне мог собрать вокруг себя шайку единомышленников. А ещё у японцев было немало весьма интересных луков…

• **Тридцатые:** Рэндалл Тейлор, потерявший свою ферму в “пыльном котле”, обнаруживает, что местный банк сам подталкивает людей к обеднению, предлагая им якобы выгодные контракты и организуя их последующее банкротство. В ярости Рэндалл собирает вокруг себя группу других обедневших фермеров и начинает грабить работников банка, раздавая полученные деньги семьям пострадавших.

Приложение первое:
Призрак Чёрных топей

Действие этого сценария разворачивается в якобитской Шотландии. Сюжет близок по духу к другой книге **GURPS: Swashbucklers**. Если она у вас есть, мы настоятельно рекомендуем создавать персонажей по правилам из **Swashbucklers**, а не первой главы **Robin Hood.**

Якобиты

В самом конце семнадцатого столетия, после смерти английского короля Карла II, у которого не осталось ни одного законного престолонаследника, земли Англии и Шотландии отошли в руки младшего брата Карла, которого звали Яков II (из-за разницы написаний и произношения в некоторых других странах его могут называть Иаковом, Якобом или Джеймсом). Поскольку он не казался строгим и властным правителем, знать приняла эту новость с радостью. Казалось, что Англию и Шотландию ждёт достойная, мирная жизнь, которой так не хватало в последние годы.

Однако спустя какие-то несколько месяцев после коронации Яков проявил свою фанатичную приверженность католицизму и неготовность мириться с засильем протестантов на своей территории. При том, что протестанты составляли явное большинство его подданных, Яков издал череду законов (включая “Декларацию о религиозной терпимости”), которые защищали и расширяли права католиков, косвенно ущемляя свободы протестантов.

Этого не было бы достаточно для революции, но Яков воспользовался немногочисленными мятежами как предлогом для укрепления армии. Он собрал войско размером около сорока тысяч солдат, снабдил её артиллерией и передал управление над ней офицерам, которые почти без исключения были католиками. Затем, меньше чем через год после вступления в должность, он распустил парламент как институт, “неблагоприятный для католицизма”.

После того как десять епископов, осуждавших политику нового короля, оказались в Тауэре, Англия и Шотландия затаилась в почти нескрываемом ожидании смерти Якова – тому уже перевалило за шестьдесят четыре, а по тем временам этот возраст считался едва ли не преклонным.

Однако спустя пару лет у Якова родился сын. Учитывая, что король не мог зачать ребёнка в последние пятнадцать лет, а за рождением престолонаследника наблюдали почти исключительно католики, протестанты заговорили о политическом обмане. Приблизительно одновременно с этим в соседней Франции начались массовые гонения на протестантов, и даже самые оптимистичные из противников Якова не могли всерьёз надеяться, что это не

повторится в их родной Англии.

В 1688 году племянник Якова, принц Вильгельм Оранский, который правил голландскими землями, отдал приказ собирать армию. Строительство флота и сбор войск со стороны Якова выглядел весьма подозрительно в свете того, что Англия ещё и начала сближаться с Францией. Если бы Англия заключила с французской короной союз, Нидерланды могли бы оказаться одной из первых стран, которые пали бы от их мечей.

Мало того, как племянник Якова, Вильгельм Оранский мог сам претендовать на английский престол. Он лично приехал в Англию и начал завоёвывать популярность, заодно посеяв семена будущего переворота.

Яков внимательно следил за действиями своего племянника и прекрасно видел, что тот начинает собирать армию для нападения на Англию – причём Англию, которая будет ждать его прихода с распростёртыми объятиями. Яков попробовал заслужить народную любовь, отменив целый ряд законов, благоприятных исключительно для католиков, но протестанты обошли это решение вниманием, а католики сами заговорили о неуверенном поведении короля.

В итоге после короткой стычки с армией племянника Яков попытался бежать из станы, но был пойман и приведён к новому правителю – Вильгельму Оранскому. Тот проявил благородство, позволив Якову отправиться вместе с семьёй во Францию, однако Яков тотчас же начал плести интриги против захватчика. На его счастье, в Англии и особенно Шотландии у него нашлось множество верных друзей. Прозванные якобитами, эти мятежники пытались поднять ответную революцию и неоднократно сталкивались с протестантами в открытых сражениях. Одно из таких сражений, при Бойне, Яков даже возглавил лично – но неудачно.

Даже после смерти короля в 1701 году его наследники продолжали бороться за английский престол при помощи якобитов, и продолжалось этого до чрезвычайно далёкого 1807 года, когда умер последний из потенциальных наследников короля Якова.

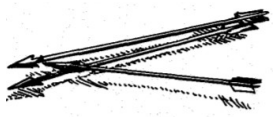
Шон Макдонелл

Шон Макдонелл родился в семье влиятельного шотландского чиновника, исповедавшего католицизм и поддерживавшего короля Якова. Новость об изгнании короля и захвате трона чужеземным властителем, пусть даже из семьи самого Якова, привела отца Шона в ужас. Он пошёл на открытое противостояние другим местным чиновникам и в итоге лишился земли.

Его сын Шон, никогда не питавший интереса к политике, с детства увлекался стрельбой из мушкета, обучался фехтованию и хороших учителей и предпочитал проводить время в местных лесах и болотах вместо того, чтобы осваиваться с азами дипломатических переговоров.

После смерти отца и полного разорения своего рода Шон отправился в Чёрные топи – самое опасное место в округе, которое он знал с детства и через которые пролегал путь многих английских католиков, постепенно стекающихся в Шотландию для окончательного подавления якобитов.

С мушкетом в руках и со шпагой в ножнах Шон Макдонелл превратился в легендарного Призрака Чёрных топей – мстителя, несущего смерть всем, кто угнетает простых католиков в его родных краях. Со временем к Шону Макдонеллу присоединились и другие католики, готовые защищать свои интересы с оружием в руках. Они могут не называть себя вольными стрелками, однако всякий, кто слышал легенду о Робин Гуде, наверняка поймёт, с чем он имеет дело, когда услышит о “призраках Чёрных топей”.

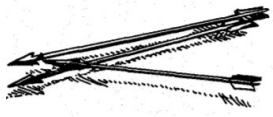


Туманы

Важную роль в легенде о Чёрном призраке играют шотландские болота. При температуре от -6°C до -15°C Чёрные топи покрываются густым, тяжёлым туманом, который лишает большинство людей видимости не хуже полной ночной темноты. Если температура опускается ниже, примерно от -16°C до -21°C, мгла становится менее плотной и в ней ещё можно что-нибудь разглядеть.

Призраки Чёрных топей используют эти туманы для нападения на повозки протестантов, вторгшихся в их родные края. Благодаря длительной жизни в топях они получают частичный иммунитет к эффектам туманов, хотя и не могут разглядеть большую часть из того, что происходит по другую сторону болот.

При желании вы можете наделить туманы Чёрных топей другими, более зловещими или откровенно фантастическими эффектами.



Неуязвимый Шон

Местная легенда гласит, что Призрака Чёрных топей нельзя убить. Это, само собой, вовсе не так, однако Шон попросил своего дальнего родственника Ангуса Макдонелла – кузнеца-

оружейника – выковать ему броню попрочнее. Весит она около 30 килограммов. На эту броню Шон надевает плащ, состоящий из двух слоёв: между двумя слоями также вшито несколько мелких стальных пластин. В итоге броню Шона Макдонелла работает приблизительно как пластинчатый доспех.

Наблюдателям, столкнувшиеся с Призраком в Чёрных топях, редко удаётся понять, во что он одет. Из-за густых туманов они просто видят, что пули, выпущенные в Призрака, отлетают в стороны или заседают в его плаще без особого вреда для чудовища. Пока что Шон не получил ни одной серьёзной раны – а его легенда пускает корни всё глубже в сознание перепуганных протестантов.

Враги

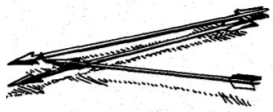
Так с кем сражается Шон Макдонелл, Призрак Чёрных топей?

• **Английские солдаты** десятками приходят в родные края Макдонелла, наводя здесь свои порядки, подозрительное напоминающие политические репрессии.

• **Мэр Томас Каннингем-Джонс** из богатой английской семьи видит в шотландцах вчерашних варваров и сегодняшних рабов, у которых, к его изумлению, хватает духу говорить о каких-то правах и свободах.

• **Капитан Джеймс Бин** считался непобедимым до тех самых пор, пока в Чёрных топях не завёлся какой-то неуловимый Призрак, который бросает тень на его репутацию грозного преследователя разбойников (и шотландцев, что для него, по сути, одно и то же).

• **Католические шотландцы** поддерживают смену власти и видят в короле Якове глупого старика, не заслуживающего трона. Любых соседей, придерживающихся католических верований и якобитских стремлений, они без зазрения совести сдают капитану Бину и мэру Джонсу. Самых смелых из них капитан уже нанял, чтобы они прикинулись преданными якобитами и попытались узнать изнутри, кто скрывается под личиной Призрака.



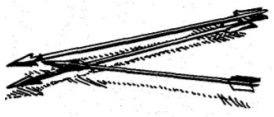
Сюжетные зарисовки

• **В начале была Шотландия:** Игроки выступают в роли местных шотландцев,

поддерживающих короля Якова. Как-то ночью дорога приводит их к Чёрным топям, где они находят ещё не остывшие тела английских солдат, у которых забрали все деньги. Добравшись до ближайшего поселения, они рассказывают о грабителях, но обнаруживают, что большинство местных поддерживают разбойников и даже, кажется, знают, кто стоит за нападением.

• **За короля!** Группа английских солдат прибывает в Чёрные топи, чтобы расправиться с Призраком. Тем не менее, она обнаруживает, что местные жители готовы расстаться с жизнью, если это позволит сохранить личность народного мстителя в секрете.

• **Несси и Призрак:** Рядом с Чёрными топями раскинулось первозданное озеро Лох-Несс. Команду героев нанимают для расследования двух местных легенд: нападений Призрака Чёрных топей и появления жуткого чудища в водах озера. Как они связаны? Существует ли Несси на самом деле? Существует ли вообще кто-либо из них?



Приложение второе:
Сломанная стрела

Этот сценарий переносит действие игры на Дикий Запад: если у вас есть книга **Old West**, можете создавать персонажа по её правилам вместо тех, что были предложены в первой главе **Robin Hood**.

Исайя Райдер прибыл в Лакоту вместе с женой Констанс и сыном Джексоном в числе первых переселенцев из Англии. Их семье удалось сдружиться с индейцами сиу, и когда наводнение унесло жизни родителей Джексона, индейский старейшина распорядился, чтобы мальчишку нашли и воспитали по законам индейцев.

Джексон вырос настоящим ребёнком из двух миров: обученный обоим языкам, впитавший индейские традиции, но всё ещё помнящий английскую культуру, владеющий в равной степени луком и отцовской винтовкой, он стал одним из лучших охотников в здешних краях.

После того как английские колонисты начали массовое завоевание Лакоты, Джексон возглавил один из индейских отрядов. Увы, он не мог остановить сотни английских солдат, вооружённых ружьями и артиллерией. Тем не менее, индейцам удалось перебить около двух третей оккупантов, прежде чем их согнали с родных земель.

Всего спустя несколько недель после “славной победы” над индейскими “дикарями” английские поселенцы стали подвергаться налётам со стороны неудержимого отряда мстителей. Один из этих индейцев откуда-то знал, как работает телеграф и как можно пресечь передачу сообщений из одного поселения в другое. Он знал, где располагаются местные банки. Он знал, как вооружены англичане и где их слабые точки.

Сеттинг

Если раньше мы говорили об исторических периодах, сравнительно малоизвестных в современной культуре (безусловно, большинство игроков знают о том, как выглядела жизнь средневекового англичанина или шотландца семнадцатого столетия, однако тонкости отношений между властями и простонародьем легко могли ускользнуть от их внимания), то теперь мы говорим о типичном вестерне. Типичном – но не совсем.

В отличие от большинства историй о Диком Западе, этот сценарий предлагает взглянуть на события глазами индейцев. Они обескровлены и унижены. Они вынуждены просить милостыню у тех, кто забрал их имущество и дома. Их считают преступниками и убийцами – хотя эти слова доносятся из уст *настоящих* преступников и убийц.

Но что самое главное, основное действующее лицо, в роли которого при желании может

выступить один из игроков, в действительности принадлежит к обеим культурам, к обоим *мирам*, и даже защищая интересы своей индейской семьи, он не может забыть о своих корнях. В простых англичанах, не поддерживающих бесчеловечное отношение к сиу, он видит таких же братьев, как и в своих нынешних друзьях.

Враги

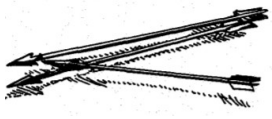
• **Колониальная армия** представляет собой врага посерьёзнее, чем отряд Ноттингемского шерифа. Индейцы, включая самого Джеймса Райдера, вооружены преимущественно луками, в то время как их противники могут выкатить на поле боя пару хороших пушек. Враги оснащены ружьями и бронёй. И их много. Настолько много, что попытка навязать им решающий бой почти неизбежно будет обречена на провал.

• **Полковник Зебедайя Уинфилд** считает индейцев немытыми дикарями, и хотя он пользуется уважением среди белого населения, даже своими людьми он правит жёсткой рукой. Прихвостни Зебедайи дважды ловили Джеймса Райдера, но он оба раза сбегал. Он поклялся, что третьего раза не будет.

• **Местные защитники** могут не видеть в индейцах своих заклятых врагов, но они пытаются поддерживать мир и покой на улицах своих поселений. Тот факт, что “своими” они называют поселения, в которых ещё вчера жили индейцы, удивительным образом ускользает от новоприбывших шерифов, маршалов и ковбоев.

• **Охотники за головами** стекаются со всех окрестностей, чтобы подтвердить легенды, ходящие об их меткости. Они жаждут лишь одного: первыми добраться до Джексона Райдера и принести его голову местным властям.

• **Другие индейцы** считают сиу лишь временными союзниками и легко могут совершить налёт на территории, только что отбитые Джеймсом у белых захватчиков.



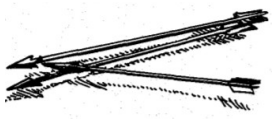
Сюжетные зарисовки

• **Козлы отпущения:** Несколько белых преступников совершают жестокий налёт на местное поселение и устраивают там чудовищный беспредел. Полковник Уинфилд немедленно объявляет, что это сделал Джеймс Райдер и его “шайка варваров”. Даже самые мирные из жителей соседних городов начинают охоту за индейским атаманом.

• **Золотая лихорадка:** Небольшая экспедиция белых колонизаторов обнаруживает золотую жилу на территории, которую Райдер считает своей. Если позволить колонизаторам

рассказать о находке другим англичанам, в родные края Джеймса Райдера начнут стекаться такие сонмы искателей приключений, что Лакота будет безнадёжно потеряна. Даже если они расправятся с экспедицией, им придётся следить, чтобы о золотой жиле не узнали другие белые поселенцы.

• **Странствующий писатель:** На банду Джеймса выходит незнакомец, представляющийся странствующим писателем. Будучи опытным путешественником, он преуспел там, где не справились сотни людей полковника Уинфилда: он узнал, где скрывается отряд Райдера. Тем не менее, вместо того чтобы рассказать об этом властям, он лично приходит к Райдеру и просит возможности пожить рядом с ним, чтобы написать книгу о его героической борьбе. Правду ли он говорит – и даже если это так, можно ли ему доверять? С другой стороны, сможет ли Райдер простить себе убийство мирного человека, который пока что не сделал ничего, что могло бы ему навредить?



Приложение третье:
Тёмное правосудие

Будущее наступило, но оно выглядит совсем не так, как рисуют оптимистичные кинофильмы, игры и комиксы. На грязных улицах мегаполиса, раскинувшегося на многие мили лабиринтом невзрачных трущоб, идёт война банд. Большинство преступников не хотели подобной жизни, однако правительство бросило их одних. Власти вспоминает о своих подданных только тогда, когда им нужно отправить их на принудительные работы или поля сражений в интересах клики зажравшихся бизнесменов.

Но вот уже несколько лет продажные копы пытаются собрать досье на загадочную фигуру, именующую себя Либрумом, или Уравнителем. Одни называют его человеком, другие – ангелом мести, а третьи – призраком. Либрум – таинственный супергерой, борющийся в равной степени с полицейскими, мало чем отличающимися от глобальной мафиозной семьи, и наркодилерами, которые отравляют жизнь в его родном городе.

Уже три года он наносит удары по обе стороны закона. Но это только начало.

Эдвин Вашингтон

Тот, кого в городе прозовут Либрумом, родится у наркозависимой проститутки от неизвестного отца. Его “детской комнатой” станет заднее помещение публичного дома, школой – улица, а игровой площадкой – худший район трущоб.

Никому в голову бы не пришло, что этот непримечательный мальчик однажды станет надеждой для всего города. Но в четырнадцать лет что-то произойдёт. Он почувствует силу, горящую у него в груди, словно там вдруг заработала заводская печь. Хотя ему так и не придётся узнать, кем был его отец или какие наркотики принимала его мать перед зачатием, уже в четырнадцать он обретёт достаточную силу, чтобы швырнуть в уличного задиру мотоциклом.

Выросший в дурной компании, Эдвин начнёт преступную жизнь, в глубине души понимая, что он хочет совсем другого. Только когда его поймает полиция, ему доведётся встретиться с человеком, который изменит всю его жизнь. Незадолго до перевода в тюрьму из следственного изолятора его вызволит Келидон – местный супергерой, ненавидящий преступность всем своим сердцем.

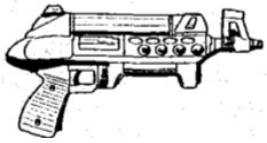
Келидон предложит Эдвину выбор: прожить недолгую жизнь как бандит или встать на дорогу правосудия и, если судьба будет милостива, умереть героем. Келидон станет для Эдвина настоящим отцом. Спустя несколько лет Эдвин станет известен под многими

именами, включая “Молнию” или “Уравнителя”. Сам он предпочитает прозвище Либрум – от чаши весов, которую всё ещё изображают на дверях здания суда, но о которой, похоже, забыли и сами судьи.

Но мне не нравится супергероика!

По умолчанию, Эдвин и небольшая команда других героев, собранных Келидоном (по одному для каждого игрока), обладают 500 стартовыми очками. Они намного, намного сильнее обычных людей и уж точно могут заткнуть за пояс легендарного Робин Гуда.

Но если “Заводной апельсин” вы предпочитаете “Судье Дредду”, и пессимистичные варианты антиутопии кажутся вам интереснее просто мрачных трущоб, в которых всё ещё теплится что-то поистине героическое, вы можете изобразить Эдвина Вашингтона и его спутников как команду друзей, которые знают, что их борьба заведомо обречена на провал. И даже если не обречена, свергнуть правительство будет куда труднее герою, получившему в распоряжение 200 или даже 100 очков, чем обладателю откровенно сверхчеловеческих 500.



Враги

• **Полиция** приписала Либруму более ста двадцати убийств, что может противоречить или соответствовать действительности по вашему собственному усмотрению. Даже если Либрум убил десятки людей, это были дурные, гнусные люди, руки которых были обагрены кровью… и некоторые из этих убийц сами работали в полиции.

Совершенно отдельно от других копов стоит девяносто седьмой участок, наводящий порядки в родных трущобах Либрума. Несмотря на то, что в участке работает много заклятых врагов Либрума, некоторые копы (и даже немало) уже успели заметить, что они сами стали реже сталкиваться с преступниками, а значит – реже рисковать своей шкурой благодаря Либруму. Небольшая группа полицейских уже дала Либруму знать, что она попытается защитить его от товарищей и придёт ему на помощь, если это потребуется.

• **Комиссар Сандра Олосковиц** собрала особый отряд бронированных полицейских, оснащённых настолько дорогостоящим вооружением, что справиться даже с парой таких бойцов будет трудно и Либруму, и его товарищам.

• **Преступники** всегда были проклятием родного города Либрума. Герой понимает, что многие из них не имели ни малейшего шанса встать на другую дорогу, и он хорошо помнит о первых годах своей подростковой жизни, когда он сам состоял в местной банде. Но с каждым днём преступники получают всё больше шансов хотя бы попробовать завязать со своим прошлым. И если они отвергают эту возможность – тем хуже для них.

• **Недобросовестные граждане** могут не нарушать закон изо дня в день, но в городе хватает продажных шкур, которые с радостью сообщат полиции, где скрывается Либрум, если за это им подбросят десяток лишних кредитов.

Сюжетные зарисовки

• **Меж двух огней:** В этой истории герои, ещё не сталкивавшиеся с Либрумом, обнаруживают, что их наниматель, родственник или другой ценный союзник, не отличающийся щепетильностью в выборе средств, стал мишенью народного мстителя. Позволят ли они Либруму забрать жизнь их покровителя? Помогут ли они ему? Вступят ли в его команду – или станут теми, кто окончательно погасит надежду города на освобождение от правительственной тирании?

• **Страх и ненависть:** Если пойти ещё дальше, что если покровитель протагонистов или богатый политик наймёт их для устранения Либрума?

• **Один против всех**: Возможно, Либрум и не один – протагонисты встанут на его сторону в ходе истории или будут находиться в его команде с самого начала, – однако организованная преступность решает, что с неё хватит. Ещё вчера враждовавшие банды объединяются, чтобы покончить со мстителем раз и навсегда. Полицейские, что характерно, тоже готовы закрыть глаза на их преступления, если Либрума удастся убрать руками злодеев.

Приложение четвёртое:
Кибернетический ронин

В мире победивших корпораций, в которых хороший хакер решает одну половину проблем, а вторую решают связи с крупными деловыми конгломератами, единственным лучом света становится девушка Робин Линкольн. Нет, вы никогда не узнаете, что её так зовут. Её называют Робином-Матрицей, Робином-Сетью, Робином-Хакером и Кибернетическим ронином.

Робин Линкольн работала над созданием передовых технологий для крупной компании “Шерман Индастриз” и уже находилась на полпути к президентскому креслу, когда поняла, что истинной целью компании было не самоочевидное обогащение за счёт улучшения технологий по всей Земле, а фактический захват мира.

Робин Линкольн прекрасно знает легенду о Робин Гуде, однако видит себя совершенно другой фигурой. Она занимает особую нишу среди архетипов народных мстителей, поскольку свою войну с корпорациями (в том числе и собственным работодателем) она ведёт, находясь внутри системы. Все ищут загадочного хакера, взламывающего базы данных и заражающего Всемирную паутину своими непобедимыми вирусами, – но никто не знает, что мститель каждый день находится у них под носом.

Сеттинг

Если это ещё не стало очевидным, отметим, что персонажей для этой истории лучше создавать по правилам **GURPS: Cyberpunk**, лишь черпая вдохновение из первой главы **Robin Hood**. Постарайтесь изобразить мир одновременно прекрасным и разочаровывающим. Он должен разбивать сердце. Крестовый поход Робин Линкольн на корпорации и правительство будет оправдан только в том случае, если за маской прекрасного футуристического общества будет скрываться прогнивший коллектив деспотов и убийц, не считающихся с интересами простых граждан. Робин Линкольн должна испытывать затруднения, притворяясь частью своей системы. Она должна быть героем, а не захватчиком, устраняющим конкурентов лишь для того, чтобы занять их нишу.

Вольные стрелки

Робин Линкольн уже обзавелась надёжной (или *потенциально* надёжной) группой помощников из числа других хакеров, уличных самураев и относительно человечных

наёмников, которым тоже не нравится, куда катится мир. Ввиду особенностей киберпанковой жизни многие из её помощников сами не знают о личности Робин и видят в ней лишь загадочного союзника, который может прятаться в любой точке планеты (если даже не за её пределами, если в вашем сеттинге уже были освоены космические путешествия).

Само собой, вопрос доверия таким союзникам может стать одной из ключевых тем всей истории. Даже если они действительно собираются развалить “Шерман Индастриз” и ряд других корпораций, кто знает, не надеются ли они сами в конечном счёте стать тайными владыками мира?

Враги

• **Международные корпорации**, если даже не межпланетарные конгломераты, привыкли диктовать свою волю миру. Отдельные их представители могут быть не лишены человечности, и возможно, они не хотят *убить* Робин – однако даже самые нравственные из них не остановятся ни перед чем, чтобы обезопасить привычный для себя образ жизни.

• **Криминальный мир** иногда помогает Робин выполнять те или иные операции, наносящие вред корпорациям, но в нём ещё труднее найти человека, который не пытался бы свергнуть тирана, только чтобы занять его место.

• **Якудза**, как и водится в киберпанке, преследует собственные интересы. Японская мафия стоит отдельно от криминального мира, выступая в роли своеобразного мирового правительства. Её могут не признавать на официальном уровне, однако эта глобальная организация старается не только наживаться за счёт рядовых граждан, но и поддерживать на Земле определённый порядок, без которого ей будет трудно оправдывать свою деятельность как “борьбу с тиранами”. Якудза привыкла позиционировать себя как альтернативу реальному правительству, и подрывная деятельность Робин Линкольн не вписывается в их видение общей картины мира.

• **Местные власти** теснейшим образом связаны с криминальным миром и корпорациями, и даже если они рады видеть, что Робин наносит удары преимущественно по их товарищам, а не по ним самим, с каждым днём вера граждан в их силу стремительно угасает. С Робин нужно покончить, и покончить прямо сейчас.

Сюжетные зарисовки

• **Состязание:** Корпорации решили устроить для Робин ловушку. Они объявили о прохождении величайшего хакерского турнира в истории. Победитель, который сумеет обойти все системы защиты в специальной программе, получит невероятную сумму денег – денег, который нужны и самой Робин Линкольн. Само собой, корпорации знают, что победитель будет либо самим Кибернетическим ронином, либо его ближайшим помощником. Кроме того, в самой программе установлены специальные механизмы, предназначенные для отслеживания хакеров, принимающих участие в состязании.

• **Киллеры:** Здесь всё просто. Не в силах тягаться с Кибернетическим ронином на компьютерном поприще, якудза отряжает лучших убийц на свете, которые начинают отлавливать одного из “вольных стрелков” за другим. Пока что ещё ни один из товарищей Робин, оказавшихся в руках киллеров, не сдал её даже под пытками, однако якудзе уже стало известно о существовании “Шерманского леса” – внутренней сети, созданной для общения Робин с соратниками. Какой бы опытной программисткой ни была Робин, скоро ей придётся иметь дело с совершенно реальными противниками из материального мира.

Приложение пятое:
Наездник на астероидах

В далёком галактическом секторе уже долгие годы господствует корпорация “Оратех”, добывающая руду из местных астероидных поясов. Ещё недавно казалось, что никто не способен бросить ей вызов. “Оратех” нанимала людей для опасной работы, после чего выплачивала им куда меньше денег, чем заявляла в контракте, и предоставляла им самим искать ответ на вопрос, кому вообще можно пожаловаться на её недобросовестность в необъятных просторах холодного космоса.

Единственные два правительства, находящиеся на обжитых планетах Нилив и Кендра, находились в сговоре с “Оратех”. И если жителям со сравнительно благоприятной для жизни планеты Нилив, отдалённо напоминающей Землю, было куда возвращаться, то выходцы из пустынного мира Кедра спустя годы тяжёлой работы возвращались в свои пески фактически ни с чем.

Проблемы для “Оратех” начались там, где их меньше всего ожидали. После того как жадные владельцы компании отказали в выплатах большинству работников, предоставленных ей состоятельной семьёй Нейборов, молодой отпрыск этой космической династии по имени Кевин собрал недовольных на корабле “Носферату” и предложил им выбор: смириться и проглотить обиду или возглавить рейд на астероидные форпосты вероломной компании “Оратех”.

Сегодня на борту “Носферату” действует сразу двести бывших наёмных работников “Оратех”, у каждого из которых есть зуб на вчерашних работодателей. Больше того, вместительность корабля позволяет взять на борт ещё восемьсот пассажиров до общей тысячи – а недостатка в желающих отомстить “Оратех” на Кендре и Ниливе попросту нет.

Враги

• **Компания “Оратех”** оперирует не только в этом секторе, но и во многих других, что и объясняет её наплевательское отношение к двум мелким планетам, затерявшимся на бескрайних просторах галактики. Для наблюдения за работой на астероидах компания построила ровно сто небольших кораблей, не предназначенных для космических схваток. На каждом судне служат по три человека. Тем не менее, после того как Кевин Нейбор нанёс свой первый удар, в этот сектор начали стекаться и боевые суда, заказанные “Оратех”. Скорее всего, уже скоро Кевину придётся испытать себя в своей первой космической битве.

• **Местные власти** работают сообща с “Оратех”: жаловаться на беззаконие посреди

холодного космоса жители Кендры и Нилива могут кому угодно. Возможно, они передумают, когда “Носферату” нанесёт пару визитов в местные банки.

Сюжетные зарисовки

• **Наёмники**: После того как выследить “Носферату” простейшими методами не удаётся, “Оратех” нанимает несколько крупных боевых судов. Понимая, что в открытом бою “Носферату” не выстоять, Кевин отправляет несколько самых доверенных соратников (ваших протагонистов) со шпионской миссией на борт к наёмникам: те как раз ищут местных, готовых помочь в устранении разбойников взамен на солидное вознаграждение.

• **Человек в беде:** С Кевином связывается человек, задолжавший “Оратех” крупную сумму денег из-за карточных долгов его сына и опасающийся, что наёмники компании скоро явятся к нему домой. Тронутый его историей, Кевин просит протагонистов отправиться на защиту дома этого человека. Но правду ли рассказал незнакомец?